取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）

バトコロの組立て方とシールの貼り方

バトコロの完成図はシールシートで確認しよう！

二足歩行タイプ

四足歩行タイプ

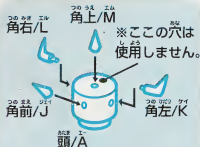
角の取りつけ方

角右/L
角上/M
※ここの穴は使用しません。
角前/J
角左/K
頭/A

角右/L
角前/J
角左/K
頭/A

※部品を外す時は、ねじりながらとってください。

デジコアのシールの貼り方

角に合わせてきれいに貼りましょう。

ミゾにそわせながらズレないように丁寧に貼りましょう。

※キャラクターごとに付属パーツの数と形状が異なります。

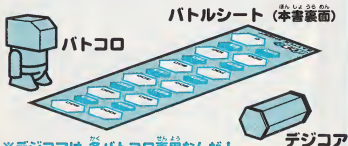
バトコロゲーム ルール

デジコアバトルとは…

**デジコア（サイコロ）を振り合う、
属性ジャンケンバトルなのだ！
どんどん進化して相手に差をつけろ!!
先に相手のライフポイントを0にしたら勝ちだ！
めざせ！バトコロテイマー！**

始める前に…

バトコロ本体・デジコア（各キャラクター専用）・バトルシート（本書裏面）を用意します。あらかじめシールシートからシールをはずして本体とデジコアに貼っておきましょう。

バトルシート（本書裏面）

バトコロ

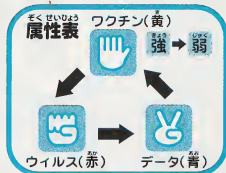
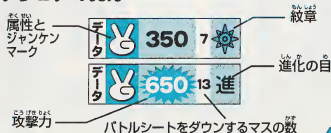
デジコア

**※デジコアは、各バトコロ専用なんだ！
入れ替えたりしちゃダメだぜ!!**

遊び方

①先攻・後攻をジャンケンなどで決め、それぞれバトルシートの1000ポイントのマスに、バトコロを置きます。

②攻撃側からデジコアを振り、バトルを開始します。

③続いて防御側もデジコアを振り、両方のデジコアの属性を比べます。属性には右図のような関係があります。

デジコアの見方

④攻撃側のデジコアの属性が強い、あるいは同じ場合、攻撃成功となります！出た目の数(攻撃力)の分だけ防御側はダメージを受け、バトルシートのマスを下がります。また、防御側の属性の方が強ければ、防御成功！ダメージを受けません。

⑤これで先攻プレイヤーの攻撃が終わって、今度は後攻プレイヤーが攻撃を始めます。

⑥これを交互に繰り返しながらゲームを進めます。

ここに注意！

※バトルは、2人のバトコロが、同じレベル同士で始めよう！

●攻撃成功例 バト君コロ君の場合

イケー！

ウイルスよりワクチンの方が強いので攻撃成功！
ワクチン同士でも攻撃は受けてしまうぞ！

ヤベー

●防御成功例 バト君コロ君の場合

シマッタ

ワクチンよりデータの方が強いので防御成功！

コロ君はダメージを受けないぜ！

ヤリー

攻撃と防御をくり返しながら、先に相手のライフポイントを0にした方が勝ちです。

ヨッシャ〜

勝ち！

ヤラレタ〜

残念！

進化と進化防御

①デジコアにある、進化の目が攻撃時に出ると進化が可能です。進化させる・させないは、自分で選択できます。進化させない場合は、通常と同じように攻撃してください。

②バトコロが進化すると、プレーヤーのライフポイントは1000ポイントに回復します。バトコロとデジコアを次のレベルに変えて、自分の攻撃を終了します。

③攻撃側が進化を選択した時、防御側は進化防御をねらいます。デジコアを振り、進化の目が出れば、進化防御は成功です。攻撃側の進化は無効となりその時点で攻撃は終了となります。

進化成功！

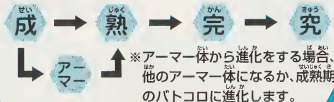
次のレベルのバトコロに…

相手の属性を考えて進化しよう！

進化レベル表

成 → 熟 → 完 → 究

アーマー

※アーマー体から進化をする場合、他のアーマー体になるか、成熟期のバトコロに進化します。

特別な目 文字が書いてある面には、こんな力が!?

必殺技 属性に関わらず攻撃が成功します。相手が絶対防御を出した時のみ攻撃失敗になります。防御時に出た場合防御失敗です。

絶対防御 全ての攻撃に防御が成功します。攻撃時に出た時は攻撃失敗です。

むげんだいこうげき

攻撃成功時に(∞)マークの場合、相手ライフポイントが0になるまでダメージを与えられます。

紋章ルール 紋章の力をうまく使おう！

紋章は、使用する時に「紋章を使う」と宣言してからデジコアを振り、紋章が出れば特別な能力が使えます。紋章が出なければ、失敗となり、その攻撃または防御は終了となります。

勇気 攻撃時

攻撃成功時、攻撃力に＋300
(進化させないかぎりずっと有効)

愛情 攻撃時

自分のライフポイントを＋300する。

友情 防御時

相手の出した攻撃力を相手のライフポイントから引く。

ワープ進化 攻撃時

2ランク上のバトコロに進化できる。

500
1000
450
950
400
900
350
850
300
800

750
200
700
150
650
100
600
50

550

0

バトコロ

BATTLE SHEET

属性表（ぞくせいひょう）

ワクチン（黄）

強　弱

ウィルス（赤）

弱　強

データ（青）

弱　強